

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕХНОЛОГІЙ ТА ДИЗАЙНУ**

ЗАТВЕРДЖУЮ

Ректор КНУТД

Іван І РИЩЕНКО
« 30 » березня 2025 р.



ПРОГРАМА ФАХОВОГО ІСПИТУ

**для здобуття ступеня магістра
зі спеціальності В2 «Дизайн»
освітня програма «Дизайн (за видами)»**

РЕКОМЕНДОВАНО

Вченою радою факультету дизайну

від «20» березня 2025 р.
протокол № 11

РОЗГЛЯНУТО ТА СХВАЛЕНО

на засіданні кафедри
графічного дизайну
від « 19 » березня 2025 р.
протокол № 9

на засіданні кафедри
дизайну інтер'єру і меблів
від «20» березня 2025 р.
протокол № 11

на засіданні кафедри
мультимедійного дизайну
від «20» березня 2025 р.
протокол № 10

на засіданні кафедри
мистецтва та дизайну костюма
від «19» березня 2025 р.
протокол № 10

Київ 2025

ВСТУП

Мета фахового іспиту для вступу на навчання для здобуття ступеню **«магістр»** – це визначення фактичної відповідності рівня освітньої (кваліфікаційної) підготовки вступників вимогам освітньої програми другого (магістерського) рівня за спеціальністю В2 «Дизайн».

Вступ на навчання для здобуття ступеню **«магістр»** здійснюється на засадах вступних випробувань на загальних підставах, передбачених чинним законодавством на момент проведення вступних випробувань.

1. ЗАГАЛЬНИЙ ОПИС ФАХОВОГО ІСПИТУ

Вимоги до проведення фахового іспиту укладені відповідно до освітньої програми підготовки магістрів за освітньою програмою «Дизайн (за видами)» за спеціальністю В2 «Дизайн» та до навчальних програм фахової підготовки здобувачів. Підходи до складання та оцінювання фахового іспиту розроблено відповідно до методики впровадження новітніх технологій навчання, що ґрунтуються на новому баченні подання та засвоєння знань та умінь вступників. Тривалість проведення фахового іспиту для здобуття ступеня **«магістр»** не повинна перевищувати 4 академічні години.

Сутність вступного фахового іспиту полягає у встановленні відповідності фактичного рівня підготовки вступників вимогам освітньої програми. З цією метою атестаційна комісія визначає рівень науково-теоретичної та практичної підготовки вступників.

Фаховий вступний іспит для здобуття ступеня **«магістр»** за освітньою програмою «Дизайн (за видами)» проводиться у формі письмового екзамену, під час якого вступник повинен показати знання та уміння, відповідно до кваліфікаційних вимог. Фаховий іспит проводиться за єдиним завданням та варіативними завданнями згідно освітньої програми «Дизайн (за видами)» підготовки магістра, складеними та затвердженими Вченою радою факультету дизайну.

2. КОМПЕТЕНТІСНІ ВИМОГИ ДО ВСТУПНИКІВ, ЯКІ СКЛАДАЮТЬ ФАХОВИЙ ІСПИТ ДЛЯ ЗДОБУТТЯ СТУПЕНЯ «МАГІСТР» ЗА СПЕЦІАЛЬНІСЮ В2 «ДИЗАЙН», ОСВІТНЬОЮ ПРОГРАМОЮ «ДИЗАЙН (ЗА ВИДАМИ)»

Для успішного проходження фахового вступного іспиту вступники повинні володіти такими компетентностями:

- знає естетичні та правові норми взаємовідносин людей, суспільства, навколишнього середовища, вміє враховувати їх під час розробки технічних та соціальних проєктів;
- здатний на науковій основі організувати свою працю, володіє методами створення, зберігання, аналізу, синтезу, передачі, обробки, відображення

- емоцій, які застосовуються у сфері його професійної діяльності;
- вміє використовувати методи вирішення завдань при визначенні оптимальних співвідношень параметрів різних систем;
 - спроможний в умовах розвитку наукового процесу та мінливої соціальної практики до перевірки накопиченого досвіду, аналізу своїх можливостей, вміє здобувати нові знання, використовуючи сучасні інформаційні технології;
 - розуміє суть та соціальне значення своєї майбутньої професії, основні проблеми дисциплін з конкретної галузі його діяльності, бачить їх взаємозв'язок у цілісній системі знань;
 - здатний до практичної діяльності, на підставі системного підходу та проведення якісного та кількісного аналізу;
 - готовий до співпраці з колегами, знайомий з методами керування, вміє організувати роботу виконавців, знаходити й приймати оптимальні управлінські рішення.

3. ПРОГРАМА ФАХОВОГО ІСПИТУ

До переліку проектних та художніх питань, знань, з яких оцінюється фаховий вступний іспит за спеціальністю В2 «Дизайн», освітньою програмою «Дизайн (за видами)», входять:

Розділ 1. Композиція в дизайні. Композиція як різновид творчої діяльності людини. Місце композиції у розвитку матеріальної культури людства. Визначення поняття «композиція». Види композиції. Закони та засоби композиції. Основні закономірності композиції. Композиційна рівновага. Різновиди симетрії. Композиційна асиметрія. Статика та динаміка як закономірності композиційних побудов. Масштаб і масштабність. Пропорції та пропорційність. Історія виникнення кольору. Колір та світло. Характеристики кольору. Синтез кольору. Кольоровий контраст. Багатомірна композиція. Ритм та стилізація. Орнамент та фактура. Об'ємно-просторова композиція. Колір та людина. Вплив кольору на людину. Колір в образотворчому мистецтві та матеріальній культурі. Використання кольору в дизайні. Побудова ахроматичних композицій із спрощених геометричних мотивів. Побудова орнаментальної композиції. Принципи побудови багатокольорових композицій. Принципи трансформації рослинних об'єктів в знакову форму.

Розділ 2. Художня та матеріальна культура. Мистецтво та матеріальна культура первісного суспільства. Мистецтво та матеріальна культура Стародавнього Світу. Мистецтво та матеріальна культура країн Сходу. Романський стиль: архітектура, образотворче мистецтво та матеріальна культура. Готичний стиль: архітектура, образотворче мистецтво та матеріальна культура. Мистецтво та матеріальна культура доби Відродження Європейське мистецтво та матеріальна культура XVII-XIX століть. Мистецтво та матеріальна культура Європи кінця XIX – початку XX століття. Матеріальна

культура та дизайн XX століття. Еволюція традиційних форм етнодизайну у XX столітті. Мистецтво Європи та Америки другої половини XX століття. Матеріальна культура та дизайн другої половини XX століття.

Розділ 3. Дизайн-графіка. Сучасні засоби дизайн-графіки. Графічні засоби та психофізіологічні особливості сприйняття візуальної інформації. Форма в площині. Засоби графічних побудов. Композиція як засіб побудови цілого, складові та принципи організації. Кольорові рішення. Стилізація та трансформація. Поняття художньої виразності, зображувальні засоби. Чорно-біла графіка. Первинні графічні елементи композиції. Виразні засоби дизайн-графіки і образне сприйняття зображення. Методи перетворення візуальних вражень від реальних об'єктів в узагальнений образ декоративних форм. Пошуки графічних засобів у відображенні змістів в дизайн-графіці. Зображення фігури людини: від реальних об'єктів в узагальнений образ проєктних форм. Графічні методи виконання фігурних композицій на площині. Основи моделювання та трансформування геометричних елементів. Графічний дизайн: засоби графічної візуалізації предметного середовища. Візуалізація створених об'єктів: форма, матеріали, освітлення. Пошук єдиного стильового рішення в графічному проєктуванні. Комплексне графічне відображення дизайн-проєкту.

Розділ 4. Передпроєктний та проєктний аналіз в дизайні. Система чинників, що впливають на проєктне рішення. Соціально-культурний та соціально-економічний аналіз проєктної ситуації. Типологія дизайн-об'єктів. Аналіз досвіду проєктування аналогічних об'єктів: аналоги, прототипи, рекомендації до проєктування, наукові дослідження за темою проєкта. Аналіз потреб та вимог замовника. Художньо-стильовий аналіз. Шляхи активізації наукової творчості за допомоги загальнонаукових принципів. Оформлення результатів передпроєктного аналізу. Проєктне завдання. Технічне завдання. Дизайн-концепція. Проєктний аналіз. Поточна верифікація проєктних пропозицій та рішень. Варіантне проєктування. Вибір та затвердження проєктних рішень. Методи та критерії поточної оцінки проєктних рішень. Рецензування та експертиза дизайн-проєктів та дизайн-об'єктів. Якість дизайн-проєкта. Відповідність завданню. Відповідність нормативним вимогам. Художньо-культурна якість. Економічна доцільність. Внутрішня та зовнішня оцінка дизайн-проєктів та дизайн-об'єктів. Методи та критерії оцінки проєктних рішень. Критично-оглядова робота та види її оформлення.

Розділ 5. Характеристика процесу проєктування. Розкрити визначення «проєктування». Вихідна інформація, необхідна для процесу проєктування об'єктів дизайну. Евристика як метод проєктування об'єктів дизайну. Евристичні методи творчості сучасного дизайнера, їх сутність. Визначення термінів «евристика», «методи евристики». Значення евристичних методів проєктування в творчості сучасного дизайнера. Дати характеристику 3-4 евристичних методів творчості (наприклад, неології, евристичного комбінування, інверсії), навести приклади будь-яких об'єктів дизайну у вигляді фор-ескізів. Комбінаторні методи проєктування об'єктів дизайну. Характеристика методів модульного проєктування та деконструкції. Що називається графічним проєктуванням. Що називається проєктним аналізом.

Що включає в себе поняття «збір інформації». Які існують методи збору інформації. Етапи послідовної роботи над дизайн-проектом. Характеристика етапів роботи над дизайн-проектом: складання технічного завдання; передпроектний етап (фор-ескіз, клаузура); ескізний проект; підбір матеріалів, складових елементів та обладнання; робочий проект. Вимоги до демонстраційного матеріалу дизайн-проекту. Проектування та моделювання об'єктів дизайну.

4. ВИМОГИ ДО ЗАВДАНЬ ФАХОВОГО ІСПИТУ

Під час проходження фахового іспиту вступник має виявити такі знання та вміння науково-професійної підготовки:

1. Аналізувати основні вчення в галузі фундаментальних та професійно-орієнтованих дисциплін; вміти використовувати досягнення наук у різних видах професійної та наукової діяльності;
2. Розуміти можливості сучасних наукових методів та володіти ними на рівні, необхідному для вирішення завдань, які виникають при виконанні професійних функцій;
3. Володіти культурою мислення, знати його загальні закони; бути здатним у письмовій формі чи усній мові правильно (логічно) викласти свої думки;
4. Володіти знаннями основ виробництва, відносин та принципів управління, з урахуванням технічних, фінансових та людських чинників;
5. Вміти будувати та використовувати емпіричні та логічні моделі для проведення якісного та кількісного передпроектного аналізу;
6. Вміти поставити мету та сформулювати завдання, пов'язані з реалізацією професійних функцій; вміти використовувати набуті знання з вивчених наук в професійній діяльності.

Приклад виконання практичної частини завдання фахового іспиту представлено в додатку А.

5. РЕКОМЕНДОВАНА ЛІТЕРАТУРА ДЛЯ ПІДГОТОВКИ ДО ФАХОВОГО ІСПИТУ

1. Адамс Ш. Як дизайн спонукає нас думати. Київ : ArtHuss, 2022. 256 с.
2. Емброуз Г., Леонард Н. Основи. Графічний дизайн. Генерування ідей. Київ: ArtHuss, 2019. 192 с.
3. Колесников О. В. Основи наукових досліджень: навч. посіб. 2-ге вид., випр. і доп. Київ : ЦУЛ, 2011. 144 с.
4. Кузнецова Н. В., Нечипорук М.В. Естетика товарів і дизайн: навч. посіб. Харків: ХАІ, 2011. 122 с.
5. Лаптон Е., Коул Філіпс Дж. Графічний дизайн: нові основи. Київ: ArtHuss, 2020. 262 с.

6. Ніколаєва Т. В., Ніколаєва Т. І., Баранова А. І. Комплексне дизайн-проєктування: навч. посібник. Київ : КНУТД, 2018. 256 с.
7. Сен-Клер К. Потаємне життя барв. КМ-БУКС, 2021. 296 с.
8. Хеллер С., Кваст С. Графічні стилі. Від вікторіанців до хіпстерів. Київ: ArtHuss, 2019. 296 с.

6. СТРУКТУРА ЕКЗАМЕНАЦІЙНОГО ЗАВДАННЯ

**Завдання до фахового іспиту
для здобуття освітнього ступеня «магістр»
за спеціальністю В2 «Дизайн»,
освітньою програмою «Дизайн (за видами)»**

1. Теоретична частина:

Визначити концепцію індивідуальної наукової роботи в межах обраного об'єкту дизайну за напрямом досліджень, з наведенням актуальності, цілей, завдань та наукової новизни досліджень.

2. Практична частина:

Розробка ескізів персонажа згідно з завданням. Закомпонувати на одному аркуші:

2.1. Ескізи персонажа в статичній позі (вигляд спереду та ззаду) з урахуванням його характеру та 4 ескізи міміки, що передають емоції (радість, смуток, хитрість, гнів). Усі зображення виконані в ахроматичній колористичній гамі.

Формат аркуша – А3.

2.2. Ескізи персонажа в трьох характерних позах в хроматичній колористичній гамі.

Формат аркуша – А3.

Основні вимоги: правильне відображення образного змісту, закладеного в темі, компоновку анімаційного персонажу у площині листа, відповідність формату, виразність позиції (поза), міміки.

Матеріали та інструменти: папір, олівці, пензлі, гуаш, акварель, кольорові маркери (за вибором вступника).

Час виконання завдання – 4 академічні години.

7. КРИТЕРІЇ ОЦІНКИ ФАХОВОГО ІСПИТУ ДЛЯ ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ «МАГІСТР» ЗА СПЕЦІАЛЬНІСТЮ В2 «ДИЗАЙН», ОСВІТНЬОЮ ПРОГРАМОЮ «ДИЗАЙН (ЗА ВИДАМИ)»

Критеріями оцінювання робіт вступників є:

- наукова новизна та практична значущість поставленої наукової проблеми;
- обґрунтованість та актуальність вибору тематики;
- самостійність концепції;
- адекватність графічної мови;
- грамотність практичного втілення;
- культура подачі.

Оцінювання результатів фахової підготовки вступників здійснюється на основі стандартних вимог до знань та вмінь, передбачених освітніми компетентностями фахівця. Оцінювання вступних випробувань для здобуття освітнього ступеня «магістр» за спеціальністю В2 Дизайн, освітньою програмою «Дизайн (за видами)», проводиться окремо з теоретичної та практичної частин завдання.

Оцінка є комплексною і виставляється як сума балів за виконання теоретичної та практичної частин завдання.

Оцінки «ВІДМІННО» заслуговує робота, в якій у відповідях на поставлені питання спостерігається логічне, послідовне викладення матеріалу з влучними ілюстраціями, ескізами, виконаними на належному художньому рівні, який демонструє вільне, аналітичне володіння теоретичним матеріалом, що знаходить відображення в правильних, професійно, грамотно, переконливо обґрунтованих рішеннях при наданні ілюстративного матеріалу до поставленого питання. Вступник вільно й творчо володіє матеріалом, визначеним програмою, має діалектичне мислення; аргументовано, науково аналізує творчі процеси. Вміє використовувати різноманітні джерела знань, систематично поповнює знання, вміє застосовувати набуті знання при вирішенні професійних питань, подолання проблемних ситуацій.

Оцінки «ДОБРЕ» заслуговує робота, в якій у відповідях на поставлені питання спостерігається логічне, послідовне викладення матеріалу з несуттєвими неточностями, з влучними ілюстраціями, ескізами, виконаними на належному художньому рівні; яка демонструє вільне, аналітичне володіння теоретичним матеріалом, що знаходить відображення в правильних, але не досить переконливо обґрунтованих рішеннях ілюстративного чи словесного прикладів до поставленого питання. Вступник добре володіє матеріалом, але має незначні ускладнення при відповіді; потребує незначної допомоги при виборі напряму відповіді та допускає незначні помилки, неточну аргументацію чи формулювання.

Оцінки «ЗАДОВІЛЬНО» заслуговує робота, в якій у відповідях на поставлені питання спостерігається хаотичне викладення матеріалу з несуттєвими помилками, з ілюстраціями, ескізами, виконаними на належному художньому рівні, яка демонструє орієнтування в теоретичному матеріалі, що знаходить відображення в переважаючих правильних, але недостатньо обґрунтованих рішеннях при наданні ілюстративного матеріалу до поставленого питання. Вступник користується лише окремими знаннями, порушує логіку відповіді, відповідь недостатньо самостійна, допускаються суттєві помилки в знаннях та поясненні питань; відповідь потребує постійного коригування, мова спрощена.

Оцінки «НЕЗАДОВІЛЬНО» заслуговує робота, в якій у відповідях на поставлені питання спостерігається хаотичне викладення матеріалу з суттєвими помилками, без ілюстрацій ескізами, або з неправильними ілюстраціями, яка демонструє низький рівень орієнтування в поставлених питаннях з програми. Вступник не володіє необхідними знаннями або практичними навичками з фундаментальних та проектних понять та принципів дизайну.

Рівні виконання завдань фахового іспиту відповідають такій оціночній шкалі:

Оцінка у балах	Оцінка за шкалою ECTS	Оцінка за національною шкалою
180 – 200	A	відмінно
160 – 179	B	добре
150 - 159	C	
120 - 149	D	задовільно
100 - 119	E	
0 - 99	F	не склав

Програма фахового вступного іспиту для здобуття освітнього ступеня «магістр» для вступу за спеціальністю В2 «Дизайн», освітньою програмою «Дизайн (за видами)», розглянута на засіданні Приймальної комісії Київського національного університету технологій та дизайну.

ДОДАТКИ
ДОДАТОК А

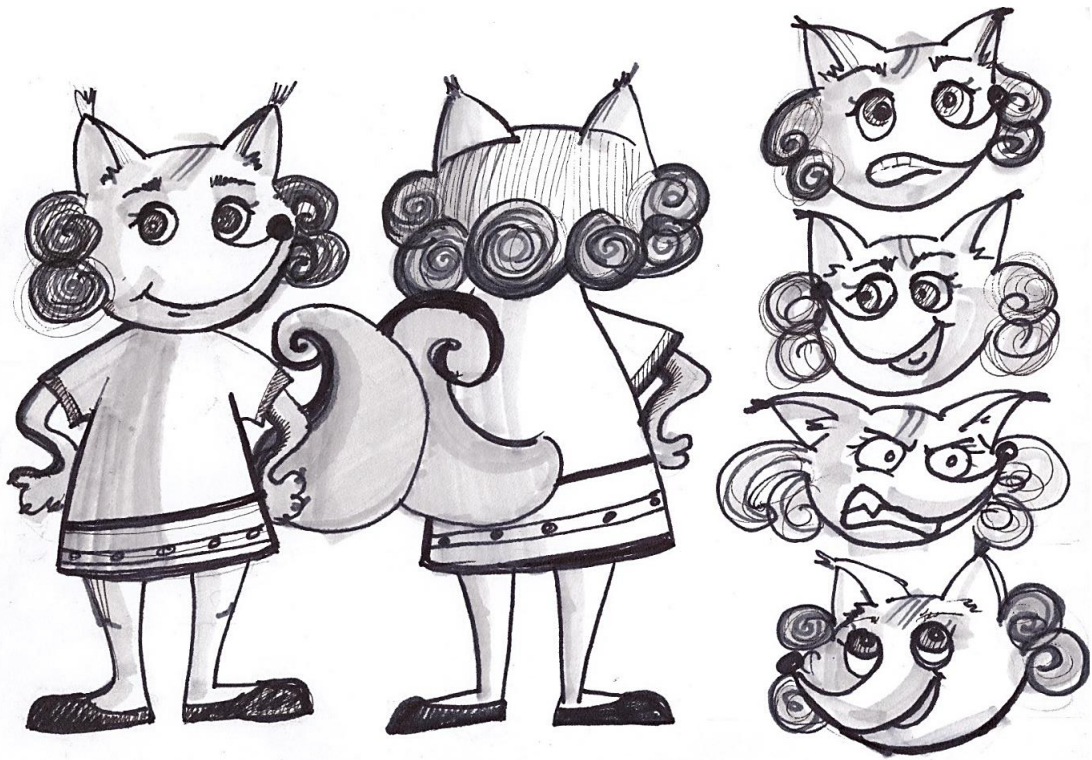


Рис. А.1. Приклад виконання практичної частини завдання 2.1 фахового іспиту



Рис. А.2. Приклад виконання практичної частини завдання 2.2 фахового іспиту